



Program Sarjana (S1) Sistem Informasi, Kampus Surabaya, Universitas Telkom

### Gambaran Umum

Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari prinsip dan Teknik dalam merancang desain interaksi yang berfokus pada pengalaman pengguna mulai dari dasar perancangan interaksi, prinsipin perancangan interaksi serta design process dalam pembuatan proyek perancangan interaksi.

### Capaian Pembelajaran Lulusan yang Didukung

- Mampu menganalisis permasalahan infokom yang kompleks, mendefinisikan, dan memodelkan kebutuhan dalam konteks enterprise atau masyarakat dengan menerapkan ilmu dan pengetahuan dalam bidang komputasi, teknologi informasi dan komunikasi, dan disiplin lain yang relevan.
- Mampu merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan organisasi menuju data-driven organization.
- Mampu berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan dalam berbagai konteks profesional.

### Capaian Pembelajaran Matakuliah

- Mampu menjelaskan dasar perancangan interaksi.
- Mampu mengidentifikasi permasalahan dan mendefinisikan kebutuhan sistem.
- Mampu menerapkan prinsip dan style interaksi dalam setiap proses perancangan interaksi.
- Mampu menguji produk dengan metode pengujian usability.
- Mampu mengkomunikasikan hasil perancangan interaksi dalam sebuah forum.

### Pokok Bahasan

- Interaction Design
- UX/UI
- Usability Testing
- Prototyping
- Design Thinking
- User Needs Analysis
- Interface Patterns
- Figma
- Gestalt Principles
- Material Design

### Pustaka

- About face 3, the essentials of interaction design.
- Designing interactive systems
- The design of everyday things
- Google material design guidelines

**DISUSUN**

Tgl: .....

**DIPERIKSA**

Tgl: .....

**DISETUJUI**

Tgl: .....

Rosyid Abdillah  
Koordinator Pengampu

Philip Tobianto  
Kelompok Keahlian

Berlian Rahmy Lidiawaty  
Ketua Program Studi